RAYMAN®

M™

Ubi Soft

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de jogar ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Algumas pessoas são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostas a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de computador. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se você ou alguém da sua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulte o seu médico antes de começar a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estiverem a jogar jogos de computador. Se você ou o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- *Não se aproxime demasiado do ecrã.*
- *Evite jogar quando se sentir cansado ou não tiver dormido o suficiente.*
- *Certifique-se de que a sala onde está a jogar dispõe de boa iluminação.*
- *Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora quando estiver a jogar.*

ENREDO 4

INSTALAÇÃO DE RAYMAN M 5
A/ REQUISITOS TÉCNICOS 5
B/ INSTALAR O JOGO 5

NAVEGAR NOS MENUS 6
A/ MENU PRINCIPAL 6
B/ NOVO JOGO 6
C/ CONTINUAR 7
D/ MENU DE OPÇÕES 7

REGRAS DO JOGO 10
A/ REGRAS DO JOGO DE CORRIDA 11
- *Modos de Jogo* 11
- *Descrição dos Objectos* 12

B/ REGRAS DO JOGO DE BATALHA 13
- *Modos de Jogo* 13
- *Descrição das Armas* 14

ESCOLHER ENTRE MODOS MULTIJOGADOR E JOGADOR ÚNICO 16
A/ PERSONAGENS DE RAYMAN M 16
- *Descrição das Personagens* 16
- *Selecção da Personagem* 18

B/ MODO DE JOGADOR ÚNICO 19
- *Selecção do Mapa* 19
- *Selecção do Modo de Jogo* 19

C/ MODO MULTIJOGADOR 20
- *Geral* 20
- *Selecção do Modo de Jogo* 20

CRÉDITOS 22

Enredo

Rayman e os seus famosos acólitos enfrentam novos desafios numa competição desportiva singular: eles irão enfrentar estes desafios em ambientes adversos e variados para se tornarem O vencedor de uma dupla modalidade surpreendente: Corrida e Batalha.

Escolha a sua personagem para competir com os seus adversários em ambientes interactivos cheios de power-ups, executar acções radicais e atirar ao alvo em arenas perigosas. Apanhe armas para roubar os lums ao seu adversário, deslize através de lagoas fascinantes e aprenda a ser inflexível e ágil para apanhar os seus adversários de surpresa.

Talvez consiga, no mínimo, ser mais forte do que Rayman...

Instalação de Rayman M

A/ REQUISITOS TÉCNICOS

Requisitos Mínimos :
Sistema Operativo: Windows 98 / Windows XP / Windows 2000 / Windows ME
Especificações do Processador: Pentium II a 450 Mhz
RAM: 64 Mb
Placa de Vídeo: TNT2
Modo de Visualização: 16 & 32 Bits
Espaço Disponível: 550 Mb
Drive de CD-ROM: 4X
DirectX (disponível no CD): 8.0A
Outros: Teclado / Rato.

Recomendado :
Sistema Operativo: Windows 98 / Windows XP / Windows 2000 / Windows ME
Especificações do Processador: Pentium III a 500 Mhz
RAM: 64 Mb
Placa de Vídeo: GeForce2
Modo de Visualização: 32 Bits
Espaço Disponível: 1.3 Gb
Drive de CD-ROM: 16X
DirectX (disponível no CD): 8.0A
Outros: Teclado / Rato / Comando

B/ INSTALAR O JOGO

Insira o CD de Rayman M no seu leitor de CD-ROM.
Escolha o seu idioma e seleccione 'Install' na janela.
Siga as instruções para concluir a instalação.

2 - NAVEGAR NOS MENUS

Para navegar nos menus de RAYMAN M e seleccionar porções, use o rato e o teclado.
A sua selecção ficará destacada. Para confirmar a sua selecção, pressione o botão esquerdo do rato ou faça Enter.
Para se mover de um disco para o outro, pressione as teclas de seta esquerda e direita.
Para voltar atrás, faça clique direito com o rato ou pressione a tecla Esc no teclado.

A/ MENU PRINCIPAL

*Seleccione **New Game** se não tiver nenhum ficheiro guardado ou se quiser criar um novo. Subsequentemente, entrará na página de criação de ficheiro.*
*Seleccione **Continue** se quiser carregar e jogar um ficheiro gravado anteriormente.*
*Seleccione **Options** se quiser configurar os parâmetros de jogo: vídeo, som, controlos, idioma.*

B/ NOVO JOGO

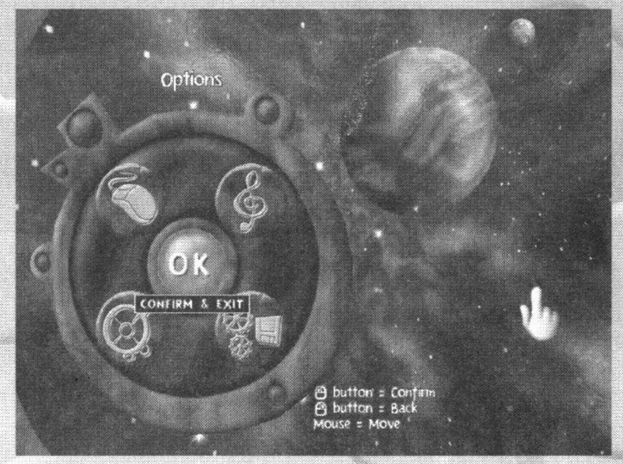
Criar um jogo.
Seleccione a porção New Game e confirme. Ser-lhe-á perguntado se pretende criar um novo jogo.
Se escolher YES acederá ao disco de criação de ficheiro, onde pode atribuir um nome ao ficheiro.
Use o rato ou o teclado para inserir o nome e confirme pressionando "OK" quando tiver terminado.

NOTA: Sempre que progredir no jogo, será aconselhado a gravar para o seu ficheiro.

C/ CONTINUAR

Carregar um jogo existente
Seleccione a porção Continue.
Subsequentemente, entrará numa janela com a lista de jogos gravados.
Seleccione o jogo que deseja carregar e confirme.

D/ MENU DE OPÇÕES



Sound Settings (Parâmetros de Som):
- MUSIC / SOUND FX (Música / Efeitos Sonoros)
Em cada disco, utilize o rato para seleccionar ON/OFF e assim ligar/desligar a música ou os efeitos sonoros.
Pode regular o volume que pretende para ambos entre 0 e 9.

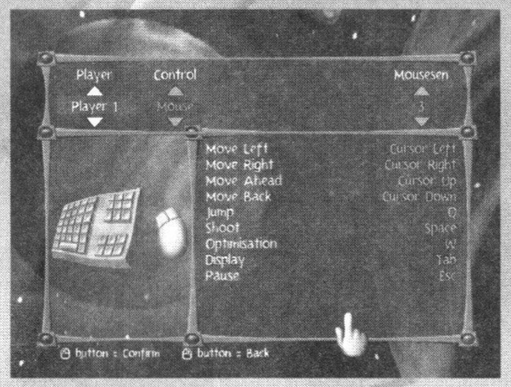
- MONO / STEREO (Mono / Estéreo)
Utilize o rato para seleccionar a saída de som MONO ou ESTÉREO.

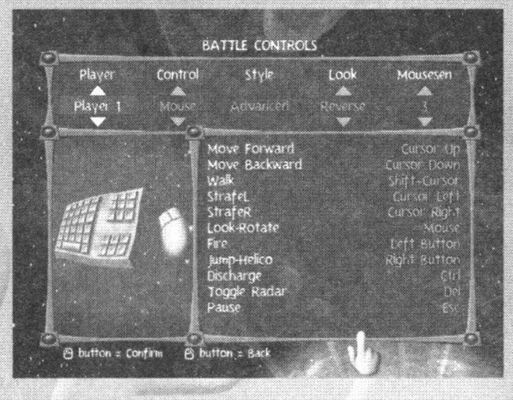
Menu Settings (Parâmetros de Menu)

Seleccione ON/OFF para activar/desactivar o movimento da câmara enquanto se encontra no menu.

NOTA: Pode saltar as transições para a frente em qualquer momento confirmando. Pode saltar as transições para trás em qualquer momento pressionando o botão Back.

Control Settings (Parâmetros de Controlo)





Escolha se quer definir os parâmetros de controlo da corrida (Race) ou da batalha (Battle).
Aqui pode escolher que controlador vai ajustar e que parâmetros prefere:
- O rato e o teclado ou o comando
- Activar/desactivar a visão invertida (modo de Batalha apenas).

Pode também reconfigurar e definir qualquer tecla de acordo com as suas preferências.

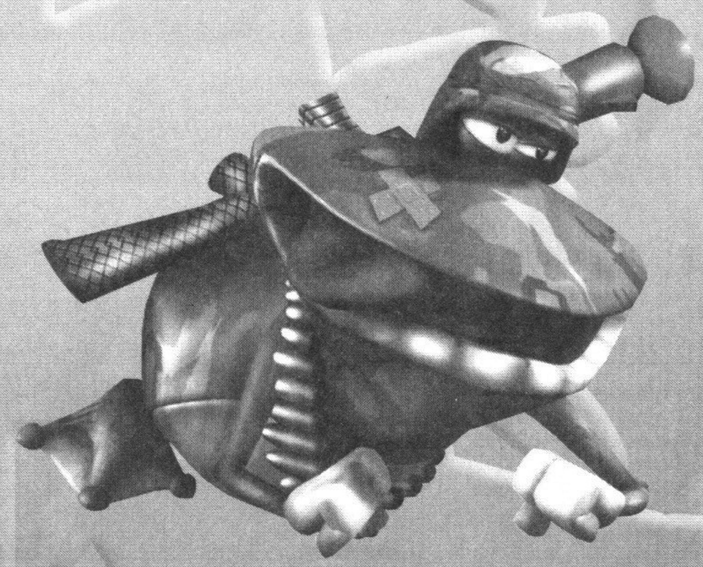
Loading / Saving Settings (Parâmetros de Carregar / Gravar)

Parâmetros de Gravar

Assim que tiver seleccionado as opções pretendidas, pode gravar estes parâmetros. Escolha SAVE a partir da janela SAVE/LOAD SETTINGS.

Parâmetros de Carregar

Quando o jogo for iniciado, os seus parâmetros gravados serão automaticamente carregados.
Os seus parâmetros também podem ser carregados escolhendo LOAD a partir da janela SAVE/LOAD SETTINGS.



Regras do Jogo

O jogo está dividido em 4 zonas, todas compostas por 3 níveis de corrida e 3 níveis de batalha.
Para cada nível, terá a oportunidade de escolher entre diversos modos de jogo:

- 4 modos de jogo para a Corrida
  - Training (Treino)
  - Race (Corrida)
  - Polopopoï
  - Lums
- 3 modos de jogo para a Batalha
  - Lum Spring (Salto Lum)
  - Lum Fight (Combate Lum)
  - Capture the Fly (Apanha a Mosca)

Também terá acesso a uma zona de bónus com níveis adicionais. Estes níveis serão desbloqueados à medida que for progredindo no jogo.

No início, apenas a zona 1 está disponível. Subsequentemente, poderá aceder aos seguintes níveis:
- Modos Training (Treino) e Race (Corrida) para CORRIDA
- Lum Spring para BATALHA

O desbloqueamento ocorrerá automaticamente de acordo com as suas várias vitórias nos diferentes níveis. Será informado sempre que uma nova função ficar disponível.

A/ Regras do Jogo de Corrida

MODOS DE JOGO

A) Modo de Treino

Este modo foi criado para você aprender os níveis, praticar e conhecer a fundo os truques e os controlos do jogo antes do verdadeiro desafio. Também pode tentar melhorar as suas pontuações e compará-las com as de outros jogadores em **www.raymanm.com.** Apenas jogável em jogador único.

B) Modo de Corrida

O vencedor é aquele que terminar a corrida em primeiro lugar. No modo multijogador, pode seleccionar o número de voltas que é preciso dar para vencer, o intervalo de tempo máximo que quer entre os adversários para vencer. Pode igualmente utilizar bónus para andar mais depressa, deter os seus adversários, etc.

C) Modo Polopopoï

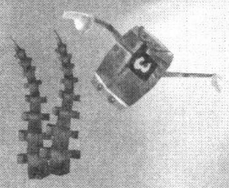
Neste modo, tem de completar 3 voltas antes do cronómetro fazer a contagem decrescente até 0. O cronómetro começa com 20 segundos. Durante a corrida, terá de libertar os Polopopoï que estão espalhados pelo nível para ganhar tempo adicional. Pode libertá-los disparando sobre eles. As várias cores correspondem aos vários tempos dos Polopopoï. Apenas disponível em jogador único.

D) Modo Lums (Mesma configuração de ecrã que o modo Polopopoï)
Os lums estão espalhados por todo o nível. Para vencer, tem de ser o primeiro a terminar as 3 voltas, mas também terá de ter recolhido a maior quantidade possível de lums. Poderá utilizá-los mais tarde. Apenas disponível em jogador único.

DESCRIÇÃO DOS OBJECTOS

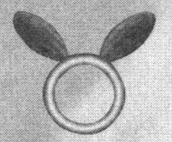
Irá encontrar muitos objectos à medida que for progredindo nas pistas. Estes objectos irão fazer parar os seus adversários na corrida... mas você também poderá ser atingido! Tente evitá-los e encontre as formas mais inteligentes para vencer.

Vedações Electrificadas



Evite estes objectos a todo o custo. Se chocar com eles durante a corrida, perderá velocidade...

Lums Púrpura



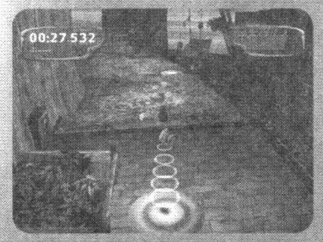
Aprenda a apanhá-los... eles ajudá-lo-ão a encontrar atalhos.

Interruptores

Active os interruptores e abrirá passagens secretas... ou moverá o ambiente para parar o seu adversário.

Molas

Experimente um salto extra!



B/ Regras do Jogo de Batalha

As regras do jogo de batalha estão disponíveis para as opções de um e múltiplos jogadores.

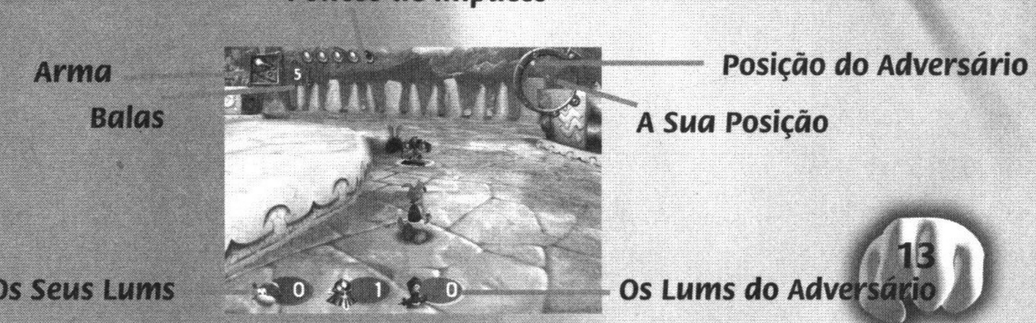
MODOS DE JOGO

A - LUM SPRING

Os lums aparecem ao acaso no mapa, um de cada vez (o radar mostra a posição do Lum). Tem de recolher o maior número possível de lums. Para dificultar a vida aos seus adversários, pode congelá-los por um instante disparando balas de gelo sobre eles. Tem 5 balas, que se vão recarregando à medida que o tempo passa. O vencedor é o primeiro a alcançar a condição de vitória ou aquele que tiver o maior número de Lums quando o tempo acabar (se o parâmetro de tempo estiver activado).

B - LUM FIGHT

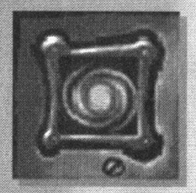
Os jogadores começam com 5 pontos de impacto cada. Sempre que os pontos de impacto chegarem a 0, o jogador renasce algures na arena. O objectivo consiste em eliminar os seus adversários disparando sobre eles (o radar mostra a posição dos adversários). Sempre que conseguir reduzir os pontos de impacto de um adversário a 0, ganha um Lum. O vencedor é o primeiro a alcançar a condição de vitória ou aquele que tiver mais Lums quando o tempo acabar (se o parâmetro de tempo estiver activado). A própria eliminação por um auto-impacto resulta num Lum negativo (-1). Há diferentes armas e bónus. Estes são extraídos e recolhidos aleatoriamente quando o jogador passa sobre um Gerador (os geradores dourados poderão dar armas mais potentes).



C - CAPTURE THE FLY (a mesma configuração de ecrã de Lum Spring)
Há uma Mosca Luminosa no mapa. Os jogadores têm de alcançá-la, apanhá-la e ficar com ela o máximo de tempo possível. Quando tem a Mosca, vai ganhando Lums à medida que o tempo passa (o radar mostra a posição da Mosca). A Mosca pode ser roubada com um único disparo sobre o jogador que a transporta. O portador da Mosca não pode disparar, mas torna-se mais rápido quanto mais tempo conservar a Mosca. Você tem 5 balas de ressalto (apenas eficazes contra o portador da Mosca) que se vão recarregando com a passagem do tempo. O vencedor é o primeiro a alcançar a condição de vitória ou aquele que tiver mais Lums quando o tempo acabar (se o parâmetro de tempo estiver activado).

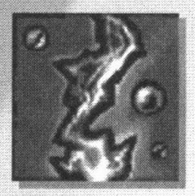
DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Estes são os itens / armas presentes no jogo. No modo 'Lum Fight', as armas são retiradas dos Geradores. Nos modos 'Lum Spring' e 'Capture the Fly', só há uma arma, com a qual o jogador está equipado desde o começo: Bala de Gelo para 'Lum Spring' e Bala de Borracha para 'Capture the Fly'.

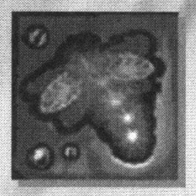


GERADOR FALSO *Parece-se com um gerador, mas funciona como uma bomba: explode após contacto ou depois de uma personagem passar por perto. A explosão inflige 3 pontos de impacto.*

SANGUESSUGA DE ITENS

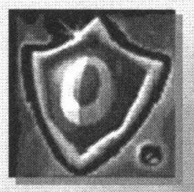


Rouba os itens / armas transportados pelo adversário mais próximo, ou, se não estiver a ser transportado nenhum, tira um de um Gerador.

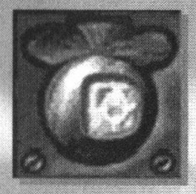


BUZZ ROCKET *Pode assumir o controlo desta arma voadora. Inflige 5 pontos de impacto quando colide com outro jogador.*

ÚLTIMA BARREIRA

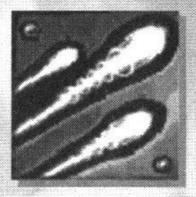


Protege-o de qualquer tipo de ataque durante alguns segundos. Também inflige 1 ponto de impacto de danos após contacto.

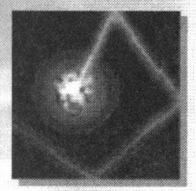


BOMBA COLA *Anda em torno do alvo e explode após vários segundos, provocando a perda de 3 pontos de impacto. Pode ser passada para outro jogador por contacto.*

BALAS RÁPIDAS



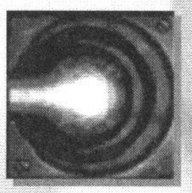
Dispara uma rajada de 3 balas por descarga. Cada bala inflige 1 ponto de impacto.



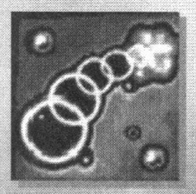
BALA DE BORRACHA *Pode atingir directamente ou fazer ricochete nas paredes (até 3 ricochetes). Cada impacto inflige 1 ponto de impacto.*

NOTA: No modo 'Capture the Fly', só rouba a Mosca depois de atingir o portador da Mosca. Aqui, as balas reabastecem-se com o passar do tempo.

BALA DE CAÇA

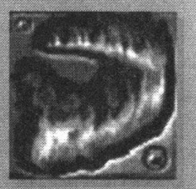


Após uma explosão inicial, a bala persegue automaticamente o adversário mais próximo. Cada impacto inflige 1 ponto de impacto.

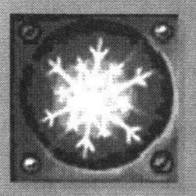


BALA DE FOGO-DE-ARTIFÍCIO *Segue uma trajectória parabólica e detona com o impacto infligindo 1 ponto de impacto a qualquer um no raio da explosão.*

BALA DE CHAMAS



A sua trajectória pode ser controlada após o disparo. Permanece activa durante alguns segundos depois disso. Inflige 1 ponto de impacto com um tiro directo ou com o persistente rasto de fogo.



BALA DE GELO *Congela o alvo durante 1 segundo.*

NOTA: Apenas disponível no modo Lum Spring. As balas recarregam-se com o passar do tempo.

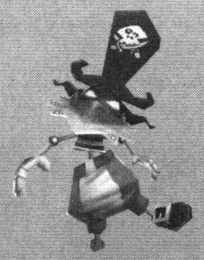
Escolher entre os modos Multijogador e Jogador Único

NOTA: O modo de jogador único (Single Player) determina a forma como progride no jogo: os níveis serão desbloqueados à medida que for evoluindo no jogo.
As suas proezas, tanto no modo jogador único como no modo multijogador, desbloquearão níveis, prémios e personagens.

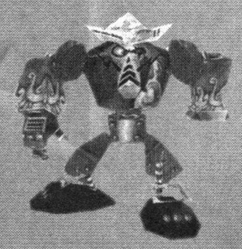
A/ Personagens de Rayman M

Descrição das Personagens

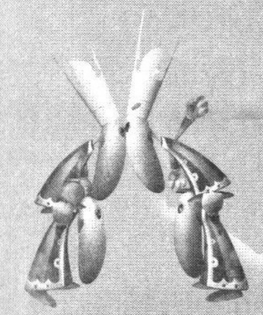
Globox: Teve de vencer a sua timidez e receio (talvez tenha feito terapia?) para arriscar o pescoço nesta competição. Embora possa parecer um pouco desastrado e desajeitado, por trás daquele corpo desproporcionado reside uma certa destreza e espírito de combate.



Razor Beard: Sempre zangado, irritado e mau. O que lhe falta em tamanho, ele compensa com a sua malevolência, tornando-o um mestre em golpes sujos, que ele aprecia mais do que tudo o resto.



Henchman 800: A vida de um pirata robô é simples: ser o melhor, acabar com os outros, dar-lhes um enxerto de porrada se necessário, e não ter misericórdia...



Teensies: Apesar de estes seres decrépitos estarem senis ao ponto de terem esquecido quem é o líder, acabam por dar-se muito bem quando toca a entrar em acção e vencer por qualquer meio necessário.

Seja suficientemente duro e desbloqueie as personagens ocultas....

Tily: Uma pequena fada delicada, frágil e irrequieta... até a corrida começar....

Mulher de Razor: O seu visual mais requintado e elegante (óculos de sol, vestido, etc.) serve apenas para disfarçar os mesmos traços do seu terrível marido, só que são piores.....

Henchman 1000: Uma versão mais antiga do pirata robô, mais distinto, mas com os mesmos valores do henchman 1: vencer, acabar com os outros...

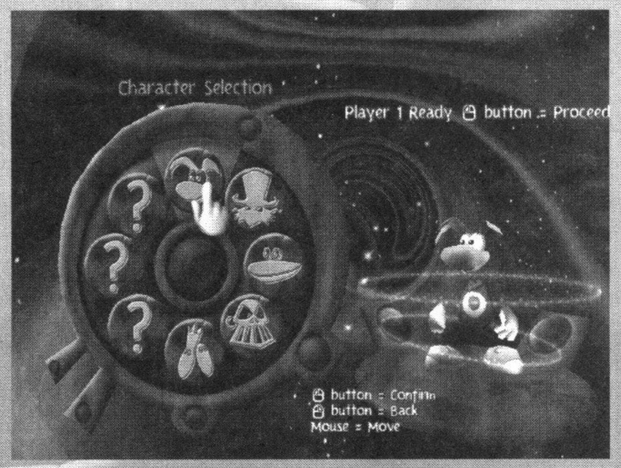
Selecção da Personagem

No começo só estão disponíveis 5 personagens. As 3 personagens ocultas serão desbloqueadas à medida que for progredindo no jogo.

Seleccione a sua personagem com o rato e valide para confirmar.

Globox, os Teensies e Henchman são felizardos... podem mudar de 'skin' a partir de uma escolha de 4 para cada um.
Os 'skins' são concedidos passo a passo mediante as suas vitórias. Será informado sempre que ganhar um novo 'skin'.
Assim que os 'skins' estiverem disponíveis, aparecerão setas em ambos os lados da personagem que seleccionou. Pode seleccionar o seu 'skin' com o rato ou com o teclado. Clique em OK para confirmar.

No jogo, irá descobrir que cada personagem tem a sua própria música correspondente... terá a oportunidade de ouvir a sua se for o vencedor da corrida....



B/ Modo de Jogador Único

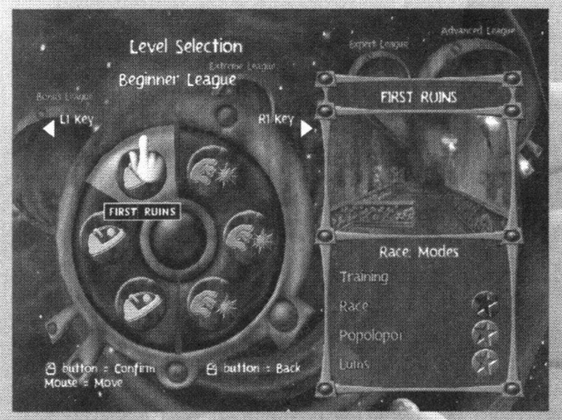
Utilize o rato para seleccionar o modo "Single Player" e clique em OK para confirmar.

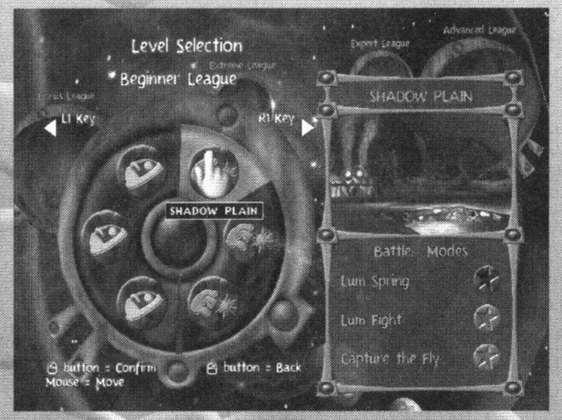
Selecção do Mapa

Para avançar de uma zona para a outra, pressione a tecla de seta esquerda para se mover para a esquerda e a tecla de seta direita para se mover para a direita. Utilize o rato para seleccionar o seu nível.

Selecção do Modo de Jogo

Pode escolher entre: Training (Treino), Race (Corrida), Polopopoï e Lums para o jogo de Corrida e Lum Spring (Salto Lum), Lum Fight (Combate Lum) e Capture the Fly (Apanha a Mosca) para o jogo de Batalha.
Repare que os níveis e modos não estarão todos imediatamente acessíveis; o desbloqueamento deles depende das suas vitórias. Seleccione o modo de jogo que deseja de modo a iniciar o jogo.





C/ Modo Multijogador

Geral

No modo Multijogador, podem jogar até 2 jogadores.
O jogador 1 selecciona a sua personagem. Depois, o jogador 2 pode introduzir a sua selecção.

No jogo de Batalha, pode seleccionar adversários autónomos. Aqui pode adicionar jogadores controlados pelo CPU dentro de um limite de 4 personagens para o mapa.
Seleccione o nível de aptidão dos adversários do CPU: easy (fácil) / medium (médio) / hard (difícil) / ultra-hard (ultra-difícil). Clique em OK para confirmar.
Os modos Lums Spring, Lum Fight e Capture the Fly estarão disponíveis desde o princípio.

No jogo de Corrida, apenas estarão disponíveis os modos 'Race' e 'Kill Time'.

Selecção do Modo de Jogo

a) Jogo de Corrida:

Pode determinar as condições de vitória:
- Seleccione o número de voltas necessárias para vencer: 1 / 3 / 5
- Kill Time: determine o intervalo de tempo entre os jogadores que é preciso para vencer: 10 / 15 / 20 / 25 / 30 segundos

b) Jogo de Batalha:

Seleccione o seu modo de jogo
- Lum Spring
- Lum Fight
- Capture the Fly

Para estes 3 modos, pode determinar as condições de vitória: número de lums para vencer ou limite de tempo.

Para ambas as opções, poderá determinar o tempo apropriado ou o número de lums para vencer, como se segue:
- Lums para vencer:
  - Lum Spring: 5 (opção de origem) / 10 / 15 / 20
  - Lum Fight: 3 / 5 (opção de origem / 10 / 20
  - Capture the Fly: 10 (opção de origem) / 15 / 20 / 30

OU
- Limite de tempo (em minutos):
  - Lum Spring: 1 (opção de origem) / 3 / 5
  - Lum Fight: 1 (opção de origem) / 3 / 5
  - Capture the Fly: 2 (opção de origem) / 3 / 5

Descrição das Armas

Gerador Falso	Parece-se com um gerador mas funciona como uma bomba...
Balas de Borracha	Opte pelo impacto directo ou pelo ricochete nas paredes
Bala de Chamas	Controle a trajectória desta bala de fogo.
Balas Rápidas	Dispara uma rajada de 3 balas por descarga.
Bala de Gelo	Congela o seu alvo durante 1 segundo.
Bomba Cola	É uma bomba mesmo pegajosa!
Sanguessuga de Itens	Roube a arma do seu adversário.
Buzz Rocket	Arma voadora.
Bala de Fogo-de-Artifício	Disparo com trajectória parabólica.
Bala de Caça	Atinge o seu adversário mais próximo.
Última Barreira	O seu protector.

Dicas e Truques

Botão de Impulso — Botão de Optimização

- Quando corre, um impulso acelera-o.
- Quando salta e rola, um impulso acelera-o.
- Quando é ferido, o impulso reduz o tempo de penalidade.

Radar — Mostra onde está em relação ao lum, ou onde você e o seu adversário estão no modo Lum Fight.

Mini Mapas — Pressione 2 para ver onde se encontra na pista.

Definições de Tempo — Pressione 2 para ver o seu tempo e o do seu adversário.

Jogo em jogador único

Quando joga pela primeira vez, só a Liga principiante (beginner) está disponível

Liga Principiante

Seleccione o jogo que quer jogar:
Jogo de Corrida ou jogo de Batalha

Vença os 2 primeiros níveis do Jogo de Corrida

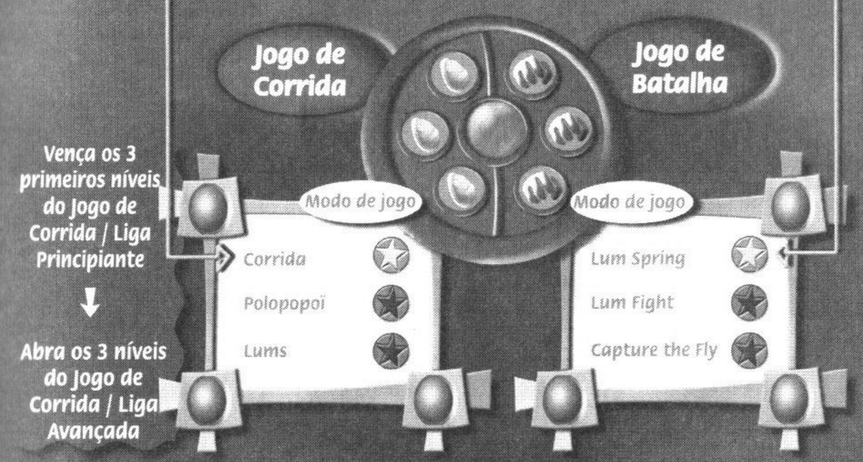
Abra o modo Polopopoï

Aceda à personagem de bónus

ou

Assim que tiver alcançado o jogo de Corrida ou o jogo de Batalha

Liga Avançada

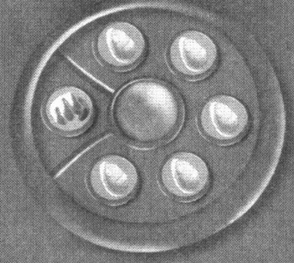


Vença os 3 primeiros níveis do Jogo de Corrida / Liga Principiante

Abra os 3 níveis do Jogo de Corrida / Liga Avançada

Liga de Bónus

Aceda ao primeiro nível de bónus



Jogo em multijogador

Jogue os níveis que desbloqueou em jogador único

Créditos

GESTÃO DE PROJECTO
Arnaud Carrette & Riccardo Lenzi

DESIGN DO JOGO

CORRIDA	BATALHA
Principal Designer do Jogo	**Principal Designer de Jogo**
Philippe Blanchet	Benoit Macon
Bruno Bouvret	Davide Soliani
Jean-Christophe Guyot	Riccardo Landi
Damien Galipot	Marc D'Souza
&	Giordano Nisi
Frederic Claverie	Christian Cantamessa
Thomas Simon	
Vincent Hamache	

GRÁFICOS

CORRIDA	BATALHA
Director Gráfico	**Principal Designer Gráfico**
David Garcia	Davide Rupiani
Artista Principal	
Corinne Billon	Rossana Cesaretti
Principal Designer Gráfico	Stefano Iorio
Avlamy Ramassamy	Christian Ronchi
Arnaud Kotelnikoff	Simone Mirandola
Laurent Debarge	Fabio Pagetti
Gregory Piche	Graziella Troncatti
Mathieu Delarue	Roberto Valentini
Frédéric Lavignasse	
Céline Bessy	
Ivan Capin	
Olivier Conorton	

GRÁFICOS DE MENU
Fabrizio Stibiel

ANIMAÇÕES

CORRIDA	BATALHA
Chefe de Animação	**Chefe de Animação**
Olivier Derynck	Mauro Perini
Gilles Aveneau	Matteo Ceccotti
Hélène Oger	Michele Agosteo
	Giuliano Boiocchi

Criador de Rayman
Michel Ancel & Frederic Houde

MODELAÇÃO DE PERSONAGENS
Jerome Desplas
Hélène Oger

Director Artístico & Animação
Jean-Marc Geffroy

Consultora Artística
Alexandra Ancel

CONCEPÇÃO SONORA

CORRIDA	BATALHA
P. Designer de Som	**P. Designer de Som**
Gregoire Spillmann	Davide Pensato
Nicolas Vermot	Gianni Ricciardi

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE
DESENVOLVIMENTO DE MOTOR
Chefia de Desenvolvimento de Motor
Dominique Duvivier
Tiziano Sardone
Francois Queinnec, Lucian Rowe, Christophe Roguet, Jean-Gaël Brard, Marie Claire Gaudin

DESENVOLVIMENTO DE MOTOR
Chefia de Desenvolvimento
François Mahieu
Olivier Jourdan, Yves Babitch, Frédéric Bourbon, Patrice Desarnaud, Carlo Morgantini, Claudio Casadei

Muitos Agradecimentos à equipa HarmonX

DESENVOLVIMENTO DE I.A.

CORRIDA	BATALHA
Chefia de Desenvol. IA	Paolo Maninetti
Jean-Vincent Segard	Luciano Morpurgo
	Alberto Barbati
Olivier Derot	Giovanni Ivan Ferraro
Pascal Henry	
Henri Perrin	

DESENVOLVIMENTO DE MENU
Chefia de Desenvol. de Menu
Francesco Cavallari
Christian Slanzi, Stefano Chiappa

Com a contribuição de Manuel Saua Llanes para o design do interface

Director do Estúdio de Desenvolvimento de Milão
Alain Bedel
Director do Estúdio de Desenvolvimento de Montreuil
Vincent Greco
Directora do Estúdio Gráfico de Montreuil
Sandrine Maigret
Director do Estúdio de Animação de Montreuil
Alexandre Baduel
Director do Estúdio de Desenvolvimento de IA de Montreuil
David Douillard
Director do Estúdio de Concepção Sonora de Montreuil
Romain His

GESTÃO DE DADOS

CORRIDA	BATALHA
Gestores de Dados	**Gestores de Dados**
David Houssin	Enrico Moretti
Vincent Chardonnereau	Antonijo Lorenzoni

TESTES
Director do Estúdio de Testes
Elie Benhamou
Chefia de Testes
Vincent Brajdic & Stefano Prada
Equipa de Testes
Lionel Feirara, Victor Douangamath, Tristan Lefranc, Alessandro Pedarra, Giorgio Anselmi, Nicola Bettari
Chefe de Testes Canadá
Stephan Leary
Equipa de Testes Canadá
Yanick Beaudet, Maxime Boulanger, Alain Chenier, Charles Haddad, Mehdi Serrar, Martin Shank, Sabrina Tremblay

LOCALIZAÇÃO
Jean-Sebastien Ferey
Directora-geral de Milão
Florence Alibert
Direcção-geral de Montreuil
Agnes Lajot, Michel Pierfitte

CINEMÁTICA
Directora do Estúdio de Cinemática
Sophie Penziki
Direcção & Storyboard
Mathieu Breda
Gráficos de Rendering 3D
Corinne Bouvier & Yann Jouette
Rendering de Efeitos Sonoros
Charles Bernaeirt
Animação
Thomas J Anderson
Steeve Ouellet
Erik Branz

PRODUÇÃO ÁUDIO
Produtor de Som
Sylvain Brunet
Director Criativo
Manu Bachet
Organização da produção de som
Marine Lelievre
Director de Vozes
Eddie Crew
Vozes
Lee Delong, Joddie Forrest, David Gasman, Joe Sheridan, Ken Starcevic
Gravado por
Lionel Bouhnik at Ubi Sound Studios - France
Efeitos Sonoros por
Talkover
Música composta, adaptada e tocada por
Claude Samard
Arranjos adicionais por
Bernard H. Levitte
Misturada por
Martin Dutasta at Ubi Sound Studios - France

Gameslab
Sophie Rouquette, Lionel Raynaud, Fanny Georges

DMIS
Guénaelle Mandroux, David Picco

EDITORA: UBI SOFT ENTERTAINMENT
CEO
Yves Guillemot
Directora de Produção Internacional
Christine Burgess-Quemard
Director de Conteúdos Internacional
Serge Hascoet
Gestores de Conteúdos Internacionais
Gunther Galipot, Michael Guez
Coordenadores de Aprovação
Nikola Milisavljevic, Willie Wareham

MARKETING
Géraldine Durand, Domitille Doat, Coppélia Mille (França), Susie Frevert (Reino Unido), Thorsten Kapp (Alemanha), Eva Duran (Espanha), Valeria Lodeserto (Itália), Soren Lass (Escandinávia), Marcel Keij (Holanda), Vanessa Leclercq (Países Baixos), Vera Shah (Austrália), Mona Hamilton (EUA), Danny Ruiz (EUA), Antoine Valton

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Nicola Aitoro, Ivan Chillon, Emanuele Cionini, Andrea Cordara, Marco Cozzini, Massimo Guarini, Massimiliano Pagani, Alex Remotti, Francesco Vitale, Spock&Milù, Rayman

Todos os jogadores que testaram o jogo em grupos de actividade
Stéphane Faureau, Joëlle Caroline, Béatrice Bouyer, Lucille Masson, Julien Merceron, Emmanuelle Beaume, Nathalie Paccard, Jacques Thenoz, Cedric Altes, Lu Zhi Gang - He Xu Xian & a sua equipa

As Equipas de Assistência Técnica de Montreuil e Milão. Todas as pessoas na Ubi Soft que trabalharam e continuam a trabalhar nos jogos Rayman.

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre Você - o utilizador final - e a ECOFILMES, LDA. - adiante designada ECOFILMES.

Outorgamento de Licença

Este contrato de licença ECOFILMES - Licença - permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença - Software - em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.

O Software encontra-se "em utilização" num computador, quando tenha sido carregado na memória temporária - isto é, RAM - ou instalado na memória permanente - v.g. disco duro, CD ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento - do computador.

O Produto é Vendido "Tal Qual"

O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos "Tal qual". Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos

Em nenhum caso a ECOFILMES ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos - incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias - que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluindo no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

Garantia

A presente garantia estende-se por um período de 3 meses, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos.

Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol, e riscos.

A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

1º - Tiver expirado o seu prazo de validade;

2º - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

Indemnização ao Utilizador

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada.

Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR

Informações de jogos, Truques e Dicas, ligue: 256 836 273

apoioconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Qualquer tipo de Avaria, ligue: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

Número Único Nacional, 22$00 por minuto (0.11 Euros)

www.raymanm.com

Ubi Soft

FKGB • ©2001 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment.